



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan *environment* perbandingan antara halte dengan konsep normal/ natural dan gudang dengan penerapan elemen distorsi dan *chiaroscuro* dalam film animasi *stop-motion* “What?!” dapat disimpulkan:

1. Dalam merancang *environment stop-motion* dengan penerapan distorsi dan *chiaroscuro*, perlu dilakukan banyak eksperimen terhadap material karena bentuk yang terdistorsi membutuhkan bahan yang sesuai, material yang fleksibel akan memudahkan eksplorasi berbagai bentuk, sedangkan material keras akan menguatkan pada proses *shooting*. Warna juga dapat berpengaruh terutama jika membuat bayangan palsu, dengan warna cerah bayangan palsu dapat terlihat lebih jelas karena kontras yang tinggi, sementara warna gelap akan membuat *spotlight* palsu lebih jelas.
2. Perancangan *environment* distorsi dan *chiaroscuro* membutuhkan eksplorasi referensi beberapa filmnya, karena banyak karya yang baik bahkan legendaris hingga saat ini namun kurang umum dan tidak semua aspek dapat cocok untuk diterapkan pada film yang ingin dibuat karena banyaknya opsi teknologi modern yang dapat digunakan seperti pewarnaan.
3. Perancangan ini harus dibuat dengan matang karena banyaknya hal yang harus dipertimbangkan, seperti *budget*, luas tempat yang dimiliki,

skala model yang akan dibuat, keterampilan yang dikuasai, kesesuaian dengan aspek-aspek animasi lainnya seperti karakter, cerita, *lighting*, serta staging yang akan digunakan dalam shooting, seperti lampu, posisi menganimasikan karakter, posisi kamera, dan *green screen*. Selama proses perancangan ini, penulis kurang matang dan mengalami banyak perubahan karena cerita yang belum fix, material yang belum pernah digunakan dan baru dieksperimentasikan, serta kurangnya pengalaman penulis di bidang *stop-motion*.

4. Rasa keingintahuan menjadi kunci penting dalam perancangan *environment stop-motion* dengan penerapan distorsi dan *chiaroscuro*, karena banyaknya hal yang dapat dieksplorasi dari segi bahan/ material, kombinasi warna dan sifat cat, bentuk-bentuk distorsi, peletakkan bayangan palsu, dan aspek-aspek lainnya karena tidak ada aturan baku dalam pembuatan *environment animasi stop-motion*, sehingga eksplorasi melalui eksperimen menjadi tidak terbatas.

5.2. Saran

Informasi mengenai konsep distorsi dan *chiaroscuro* pada *environment* cenderung tidak terlalu banyak, karena gerakan awalnya yaitu ekspresionisme Jerman lebih berfokus pada alur cerita serta munculnya genre baru pada zamannya. Pembaca diharapkan dapat lebih memperdalam dalam mencari informasi yang berkaitan dengan konsep ini ataupun konsep elemen seni lain yang berasal dari suatu gerakan seperti surealisme dan kubisme. Dengan informasi tersebut, pada akhirnya film-

film baru dengan konsep berbeda dapat semakin banyak diciptakan dan memperkaya dunia perfilman. Medium selain *stop-motion* seperti 2D atau 3D pun dapat menjadi opsi yang digunakan dalam proses penerapan konsep-konsep tersebut.

Dalam proses perancangan *environment*, sebaiknya sediakan waktu untuk melakukan banyak uji coba/ eksperimen konsep. Pastikan bahan cat yang digunakan telah sesuai dengan yang diinginkan apakah *matte* atau *glossy*. Hal ini perlu diterapkan agar tidak terjadi proses pengecatan ulang yang akhirnya membuang waktu dan biaya. Proses uji cahaya pada *environment* juga dapat dilakukan untuk mengetahui dimana titik jatuh cahaya. Hal ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengubah bentuk bayangan asli menjadi bentuk bayangan palsu yang diinginkan.

Selama proses perancangan, penulis juga menganjurkan agar terus mempertimbangkan aspek lainnya. Aspek-aspek seperti luas studio, skala ukuran, penempatan kamera, lighting, tempat animator menganimate, tempat stop-kontak, serta peralatan pendukung yang dimiliki sangat mempengaruhi seberapa matang *environment* dapat digunakan. Dengan pertimbangan yang lebih matang, proses *shooting* dapat lebih mudah dilakukan